

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA DAN APE BERBASIS STEAM
(KKM49165)



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2024/2025

1. Deskripsi RPS Terintegrasi Penelitian dan atau Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dan atau Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

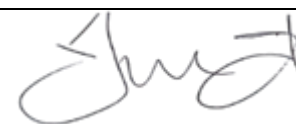
Nama Mata Kuliah (MK) dan Kode MK		Pengembangan Media dan APE Berbasis STEAM (KKM 49165)
Nama Dosen dan NIDN		Windi Wulandari Iman Utama, M.Pd/ 0525109002
Pembelajaran Terintegrasi dengan Kegiatan Penelitian		
a	Judul Penelitian	
b	Tim Peneliti	
c	Waktu Penelitian	
	Hasil penelitian dipublikasikan di...	
d	Hasil penelitian dibelajarkan pada pertemuan ke-	
e	Untuk mencapai CPL MK	
Pembelajaran Terintegrasi dengan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat		
a	Judul Pengabdian Masyarakat	Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Pemahaman Mitigasi Bencana pada Anak Usia Dini melalui Peran Guru dalam Inovasi Media dan Model Pembelajaran AUD
b	Tim Pengabdi	Dr. Windi Wulandari Iman Utama, M.Pd., Khikmah Novitasari, M.Pd., Tyasa Safa Amelia, Suryawati Wulandari
c	Waktu Pengabdian	Februari - Juli 2025
d	Hasil PkM dibelajarkan pada pertemuan ke-	12-15
e	Untuk mencapai CPL MK	Mampu merancang, memodifikasi, dan menciptakan media pembelajaran berbasis STEAM secara kreatif, inovatif, dan sesuai tahap perkembangan anak
Sifat RPS ini adalah sebagai berikut:		
No	Sifat RPS	Keterangan
1	Interaktif	CPL dalam mata kuliah pengembangan media dan ape berbasis steam diraih dengan mengutamakan proses interaksi antara dosen dengan mahasiswa.
2	Holistik	Proses pembelajaran dalam mata kuliah pengembangan media dan ape berbasis steam mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal.
3	Integratif	CPL diraih melalui proses pembelajaran yang terintegrasi melalui pendekatan antardisiplin dan multidisiplin
4	Saintifik	CPL dalam mata kuliah pengembangan media dan ape berbasis steam diraih melalui proses

		pembelajaran yang mengutamakan pendekatan ilmiah sehingga tercipta lingkungan akademik yang berdasarkan sistem nilai, norma dan kaidah ilmu pengetahuan serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan kebangsaan.
5	Kontekstual	CPL diraih melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan menyelesaikan masalah dalam PAUD.
6	Tematik	CPL di raih melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan keilmuan PG PAUD dan dikaitkan dengan permasalahan pengembangan media dan ape berbasis steam di AUD melalui pendekatan transdisiplin.
7	efektif	CPL diraih melalui internalisasi materi pengembangan media dan ape berbasis steam secara baik dan benar dalam kurun waktu yang optimum.
8	Kolaboratif	CPL diraih melalui proses pembelajaran bersama yang melibatkan interaksi antar mahasiswa untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan dan keterampilan
9	Berpusat Pada Mahasiswa	CPL diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhan mahasiswa serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.
Pembelajaran Terkonversi MBKM		
	Bentuk Kegiatan Pembelajaran MBKM	Lingkari No. BKP yang sesuai 1 Pertukaran Pelajar 6 KKN Desa 2 KKN Tematik 7 Program Kemanusiaan 3 Magang 8 Asistensi Mengajar 4 KKN Desa 9 5 Study Independen 10
	Mata Kuliah ini untuk Mencapai Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi	1.S2 Berinovasi, berbudaya, berkreasi, bekerjasama, berani mengambil resiko dan mendasarkan Tindakan dan usaha pada nilai-nilai kehidupan. 2.S13 Bersikap kritis terhadap informasi, permasalahan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. 3.P2 Menguasai perkembangan dan belajar anak usia dini 4.KK1 mampu menyusun perencanaan dan melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan bermain berbasis STEAM sesuai dengan perkembangan anak 5.KK6 mampu merencanakan, melaksanakan, menganalisis dan melakukan inovasi pembelajaran pada bidang PAUD.
	Mitra	-



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah :	Kode	Rumpun MK	Bobot (SKS)	SEMESTER	TGL PENYUSUNAN
Pengembangan Media dan APE Berbasis STEAM	KKM49165	Techno Pedagogic	3	VII	8 September 2024
Otorisasi	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		KaProdi
	 Windi Wulandari Iman Utama, M.Pd. NIS.19901025 201906 2 008.		 Windi Wulandari Iman Utama, M.Pd. NIS.19901025 201906 2 008.		 Syahria Anggita Sakti, M.Pd NIS. 19860922 201805 1 002
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI		Mampu mendesain, mengimplementasikan, dan mengembangkan inovasi media pembelajaran serta alat permainan edukatif (APE) berbasis kearifan lokal maupun digital.		
	CPL 10				
	CPL-MK		Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mengklasifikasikan berbagai jenis APE berdasarkan fungsi perkembangan anak Mahasiswa mampu menjelaskan standar kelayakan APE (keamanan, ukuran, warna, bahan, dan manfaat edukatif) sesuai dengan regulasi atau pedoman nasional. Mahasiswa mampu merancang dan membuat APE yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Mahasiswa mampu mengimplementasikan ide kreatif dan prinsip desain edukatif dalam pengembangan APE berbasis bahan lokal atau daur ulang.		
	CPMK1				
	CPMK 2				
	CPMK 3				
	CPMK 4				
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas media dan sumber belajar anak usia dini (media pembelajaran, desain media pembelajaran). sumber belajar, klasifikasi sumber belajar, dan alat permainan edukatif beserta klasifikasinya)				
Materi Pembelajaran	1. Prinsip dan langkah pengembangan media serta APE berbasis STEAM 2. Pemanfaatan bahan ramah anak untuk media kreatif 3. Integrasi kegiatan bermain dan eksperimen dalam APE STEAM 4. Evaluasi penggunaan media dan APE dalam mendukung aspek perkembangan anak				
Pustaka	Utama:				
	Anita Yus, <i>Model Pendidikan Anak Usia Dini</i> (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010) Arsyad Azhar. <i>Media Pembelajaran</i> , (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)				

	Astini Baik Nilawati, dkk. <i>Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini</i>, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi I (Tahun 2017) Depdiknas. (2007). Modul Pembuatan & Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun. Direktorat Jendral PAUD. Dwi Siswoyo, dkk. (2011). <i>Ilmu Pendidikan</i>. Yogyakarta: UNY Press. Hijriati, <i>Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini</i>, Volume III. No 2 (Tahun 2017) Khadijah, 2015, <i>Media Pembelajaran Anak Usia Dini</i>, Medan: Perdana Publishing Utama, W. W. I., Novitasari, K., Amelia, T. S., & Wulandari, S. (2025). <i>Peningkatan Kemampuan Kognitif dan Pemahaman Mitigasi Bencana pada Anak Usia Dini melalui Peran Guru dalam Inovasi Media dan Model Pembelajaran AUD</i>. Laporan Pengabdian kepada Masyarakat. Tidak dipublikasikan.
	Pendukung: Slamet Suyanto. (2005). <i>Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini</i>. Yogyakarta: Hikayat Publishing. Soetopo, Helyantini. (2013). <i>Panduan Guru Alat Permainan Edukatif</i>. Jakarta: Erlangga Sugiyono. (2011). <i>Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D</i>. Bandung: Alfabeta. Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). <i>Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini</i>. Jakarta: Indeks Suyadi. (2009). <i>Permainan Edukatif yang Mencerdaskan</i>. Yogyakarta: Power Books (Ihdina) Syamsuardi. (2012). <i>Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak</i>. Publikasi Pendidikan Yeni Rachmawati., Euis Kurniati, 2010, <i>Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak</i>, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak: Ms. Word, Powerpoint, Video, LCD, Laptop dan Speaker
Tim teaching	-
Mata Kuliah Syarat	1. STEAM dalam PAUD 2. Media dan sumber belajar AUD

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Mg ke-	Sub-CP-MK (kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran(pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1-4	Mahasiswa mampu menjelaskan klasifikasi media pembelajaran anak usia dini (audio, visual, dan audiovisual) serta menguraikan keterkaitannya dengan fungsi perkembangan anak. (CPMK-1)	• Ketepatan dalam menguraikan materi • Ketepatan dalam merumuskan sikap ilmiah • Keterampilan menulis efektif	Kriteria: Ketepatan menguraikan materi, Ketepatan rumusan kemampuan, Keterampilan Bentuk: • Pembagian kelompok	• Penyajian materi, Diskusi • Tugas Individu Menrancang desain media pembelajaran berdasarkan klasifikasi (media audio, visual dan audio visual)	• Media pembelajaran audio • Media pembelajaran visual • Media pembelajran audio visual	10%
5-7	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan membandingkan sumber belajar untuk anak usia dini (lingkungan, pesan, data, orang, alat, teknik) serta menjelaskan keterkaitannya dengan fungsi perkembangan anak. (CPMK-1)	• Ketepatan dalam membandingkan jenis pengetahuan dan sains • Keaktifan mahasiswa dalam diskusi • Kemampuan menghargai ilmu pengetahuan	Kriteria: Ketepatan membandingkan, keaktifan diskusi dan kemampuan menghargai dan keterampilan menulis. Bentuk: • Kuis • Paper	• Diskusi mendalam • Tugas Individu: Membuat paper sumber belajar bedasarkan klasifikasinya.	Sumber belajar untuk anak usia dini berdasarkan klasifikasinya • Lingkungan • Pesan • Data • Orang • Alat • teknik	10%
8-11	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menguraikan, dan mengklasifikasikan Alat Permainan Edukatif (APE) serta menjelaskan urgensi, fungsi, dan manfaatnya sesuai dengan fungsi perkembangan anak (CPMK-1)	• Ketepatan dalam menguraikan media pembelajaran dan sumber belajar pada PAUD • Keaktifan dalam diskusi	Kriteria: Ketepatan dalam menguraikan dan keaktifan Bentuk: • Diskusi • Kuis	• Penyajian materi • Diskusi,	• Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE). • Urgensi Alat Permainan Edukatif (APE). • Fungsi dan manfaat Alat Permainan Edukatif (APE). • Klasifikasi Alat Permainan Edukatif (APE).	
12-15	Mahasiswa mampu merancang, mengevaluasi, dan menghasilkan Alat	• Ketepatan dalam membandingkan jenis pengetahuan dan sains	Kriteria: Ketepatan membandingkan, keaktifan diskusi	• Pemaparan materi • Tugas Individu: Evaluasi dan merancang desain	• Evaluasi Alat Permainan Edukatif (APE) sesuai dengan klasifikasinya.	

	Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan klasifikasi dan aspek perkembangan anak usia dini. (CPMK-3 & CPMK-4)	● Keaktifan mahasiswa dalam diskusi ● Kemampuan menghargai ilmu pengetahuan	dan kemampuan menghargai dan keterampilan menulis. Bentuk: ● Penugasan ● Paper	serta menciptakan APE pada pendidikan anak usia dini	● Merancang desain APE sesuai dengan aspek perkembangan anak. ● Menghasilkan karya Alat Permainan Edukatif (APE) untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini	
16	Evaluasi Akhir Semester (Ujian Akhir Semester)					20%

Catatan:

- (1) Mahasiswa mampu merancang penelitian dalam bentuk proposal penelitian & mempresentasikannya [C2, A2]: unjukkan bahwa sub – CMPK ini mengandung kemampuan dalam ranah taksonomi kognitif level 2 (kemampuan merancang) dan afeksi level 2 (kemampuan merespon dalam diskusi);
- (2) Penulisan Daftar Pustaka disarankan menggunakan salah satu standar/style penulisan pustaka internasional, dalam contoh ini menggunakan style APA
- (3) RPS: Rencana Pembelajaran Semester, RMK: Rumpun Mata Kuliah, Prodi: Program Studi.



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Pengembangan Media dan APE Berbasis STEAM			
KODE	KKM49165	SKS	3	SEMESTER VII
DOSEN PENGAMPU	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd, .M.Pd			
BENTUK TUGAS				
Hasil Karya				
JUDUL TUGAS				
Media Pembelajaran				
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH				
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan				
DESKRIPSI TUGAS				
Mahasiswa mencari buku-buku referensi yang dibutuhkan mengerjakan tugas –tugas perkuliahan				
METODE Pengerjaan TUGAS				
Mahasiswa membaca buku-buku yang berkaitan dengan perkuliahan, mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan tugas, pembagian kelompok				
BENTUK DAN FORMAT LUARAN				
Desain media pembelajaran, penjelasan pengembangannya dan evaluasi media pembelajaran				
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN				
1. Materi dan Kreativitas dalam penyajian mindmap			60%	
2. Keaktifan mahasiswa dalam presentasi			40%	
JADWAL PELAKSANAAN				
● Membuat dan mempresentasikan			Minggu 1	
LAIN-LAIN				
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.				
DAFTAR RUJUKAN				
Buku-buku yang berkaitan dengan tugas yaitu Media dan Sumber Belajar dari berbagai karangan,				

RUBRIK PENILAIAN

No	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN				
		Sangat Baik (A) >=81	Baik (B) 61 - 81	Cukup (C) 56 - 60	Kurang (D) 41 - 55	Sangat Kurang (E) =<40
1	Materi dalam tugas	Menyajikan materi secara detail kritis, jelas dan disertai dengan sumber pustaka yang jelas	Menyajikan materi secara detail namun belum mendalam dengan disertai sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi secara detail, kritis dan jelas namun belum disertai dengan sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun tidak secara detail dan jelas	Menyajikan materi tidak sesuai dengan topik pembahasan
2	Kreativitas penyajian	Membuat desain sesuai dengan topik pembahasan dan mampu menggunakan simbol atau gambar untuk mempermudah dalam penyampaian materi	Mampu membuat mindmap sesuai dengan topik pembahasan dan menyertakan gambaran namun belum sesuai	Mampu menyajikan mindmap sesuai dengan topik bahasan namun tidak disertai dengan gambaran atau simbol yang representatif.	Mampu membuat mindmap namun kurang sesuai dengan topik pembahasan	Tidak mampu menampilkan materi dalam mindmap
3	Presentasi	Mampu dalam menyampaikan dan memahami materi yang disampaikan tanpa membaca text	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun kurang memahami makna yang disampaikan dan terkadang	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun masih menggunakan text sepanjang presentasi	Kurang mampu menyampaikan materi dengan baik	Tidak mampu menyampaikan materi dengan baik

			masih menggunakan text			
--	--	--	------------------------------	--	--	--



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Pengembangan Media dan APE Berbasis STEAM				
KODE	KKM49165	SKS	3	SEMESTER	III
DOSEN PENGAMPU	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd, .M.Pd				
BENTUK TUGAS					
Paper					
JUDUL TUGAS					
Sumber Belajar					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu menjelaskan tentang tujuan, cakupan materi, prosedur, cara penugasan dan evaluasi perkuliahan					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa mencari buku-buku referensi yang dibutuhkan mengerjakan tugas –tugas perkuliahan					
METODE Pengerjaan TUGAS					
Mahasiswa membaca buku-buku yang berkaitan dengan perkuliahan, mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan tugas, pembagian kelompok					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Makalah Ruang Lingkup Sumber Belajar dan Klasifikasinya					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
Paper dan Penyusunan Slide Presentasi				60%	
Keaktifan mahasiswa dalam presentasi				40%	
JADWAL PELAKSANAAN					
● Membuat dan mempresentasikan paper				Minggu 1	
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini.					
DAFTAR RUJUKAN					
Buku-buku yang berkaitan dengan tugas yaitu sumber belajar dan klasifikasinya dari berbagai karangan					

RUBRIK PENILAIAN

No	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN				
		Sangat Baik (A) >=81	Baik (B) 61 - 81	Cukup (C) 56 - 60	Kurang (D) 41 - 55	Sangat Kurang (E) =<40
1	Materi dalam Makalah	Menyajikan materi secara detail kritis, jelas dan disertai dengan sumber pustaka yang jelas	Menyajikan materi secara detail namun belum mendalam dengan disertai sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi secara detail, kritis dan jelas namun belum disertai dengan sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun tidak secara detail dan jelas	Menyajikan materi tidak sesuai dengan topik pembahasan
2	Kreativitas penyajian Slide	Membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan mampu menggunakan simbol atau gambar untuk mempermudah dalam penyampaian materi	Mampu membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan menyertakan gambaran namun belum sesuai	Mampu menyajikan slide sesuai dengan topik bahasan namun tidak disertai dengan gambaran atau simbol yang representatif.	Mampu membuat slide namun kurang sesuai dengagn topik pembahasan	Tidak mampu menampilkan materi dalam slide
3	Presentasi	Mampu dalam menyampaikan dan memahami materi yang disampaikan tanpa membaca text	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun kurang memahami makna yang disampaikan dan terkadang	Mampu menyampaikn materi dengan baik namun masih menggunakan text sepanjang presentasi	Kurang mampu menyampaikn materi dengan baik	Tidak mampu menyampaikn materi dengan baik

			masih menggunakan text			
--	--	--	------------------------------	--	--	--



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

RENCANA TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	Pengembangan Media dan APE Berbasis STEAM				
KODE	KKM49165	SKS	3	SEMESTER	III
DOSEN PENGAMPU	Windi Wulandari Iman Utama, S.Pd, .M.Pd				
BENTUK TUGAS					
Observasi					
JUDUL TUGAS					
Membuat Alat Permainan Edukatif (APE).					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu membuat dessai serta membuat hasil karya berupa Alat Permainan Edukatif (APE).					
DESKRIPSI TUGAS					
1. Membuat Mindmap dan Makalah 2. Membuat desain dan hasil karya					
METODE Pengerjaan Tugas					
a. Mahasiswa mengumpulkan materi mengenai teori-teori yang telah disampaikan b. Mahasiswa secara berkelompok membuat rancangan desain Alat Permainan Edukatif (APE). c. Mahasiswa membuat resume materi secara individu					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
a. Obyek Garapan: Alat Permainan Edukatif (APE). b. Bentuk Luaran: Paper, Desain APE, Hassil Karya Alat Permainan Edukatif (APE).					
INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAIAN					
1. Kemampuan mahasiswa dalam membuat mind map dan makalah				30%	
2. Kekritisan dan Kreativitas dalam menyajikan slide				30%	
3. Kreatifitas dalam menyajikan materi				20%	
JADWAL PELAKSANAAN					
• Membuat desain dan hassil karya				Minggu 13	
• Presentasi dengan metode Jig Saw dan membuat resume individu				Minggu 14	
LAIN-LAIN					
Bobot penilaian pada tugas ini 10% dari keseluruhan penilaian pada mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara berkelompok. Terdapat nilai kelompok dan nilai individu sesuai dengan keaktifan dan tanggungjawab pada tugas					
DAFTAR RUJUKAN					

RUBRIK PENILAIAN

No	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN				
		Sangat Baik (A) >=81	Baik (B) 61 - 81	Cukup (C) 56 - 60	Kurang (D) 41 - 55	Sangat Kurang (E) =<40
1	Materi dalam Mind Map dan hasil karya	Menyajikan materi secara detail kritis, jelas dan disertai dengan sumber pustaka yang jelas	Menyajikan materi secara detail namun belum mendalam dengan disertai sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi secara detail, kritis dan jelas namun belum disertai dengan sumber yang jelas	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun tidak secara detail dan jelas	Menyajikan materi tidak sesuai dan topik pembahasan
2	Kreativitas penyajian Slide	Membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan mampu menggunakan simbol atau gambar untuk mempermudah dalam penyampaian materi	Mampu membuat slide sesuai dengan topik pembahasan dan menyertakan gambaran namun belum sesuai	Mampu menyajikan slide sesuai dengan topik bahasan namun tidak disertai dengan gambaran atau simbol yang representatif.	Mampu membuat slide namun kurang sesuai dengan topik pembahasan	Tidak mampu menampilkan materi dalam slide
3	Presentasi	Mampu dalam menyampaikan dan memahami materi yang disampaikan tanpa membaca text	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun kurang memahami makna yang disampaikan dan terkadang masih	Mampu menyampaikan materi dengan baik namun masih menggunakan text sepanjang presentasi	Kurang mampu menyampaikan materi dengan baik	Tidak mampu menyampaikan materi dengan baik

			menggunakan text			
--	--	--	---------------------	--	--	--

